

JOGOS E REPRESENTAÇÕES IMAGINÁRIAS NO TEATRO MUSICAL EM CONTEXTO ESCOLAR

Acácia Angélica Monteiro ²

Resumo: Esse texto objetiva relatar de experiência com jogo-simulador Kimera cuja pretensão é simular experiências do cotidiano das crianças, nos seus espaços da experiência escolar. Propõe-se analisar o jogo nas representações imaginárias das crianças em seus gestos frente a essa experiência. Nesse contexto, a experiência de musicalização na escola faz do Teatro Musical, palco de projeção para as crianças.

Palavras-chave: Experiência; jogo-simulador; teatro musical; musicalização na escola; imaginário musical.

GAMES AND IMAGINARY REPRESENTATIONS IN MUSICAL THEATER IN SCHOOL CONTEXT

Abstract: *This text aims at reporting an experience with the Kimera simulator game whose intention is to simulate the children's daily experiences, in their spaces of the school experience. The game is analyzed here in the imaginary representations of children in their gestures in face of this experience. In this context, the musicalization experience at school makes Musical Theater a projection stage for children*

Key-Words: *Experience; game-simulator; musical theater; musicalization at school; musical imagery.*

¹ Site Blog com imagens e descrição do Musical "Kimera : Um Mundo Imaginário". Disponível em: <https://acaciangelica.wixsite.com/musicalkimera/sobre> e <https://www.musicalkimera.com/>

² Mestre em Gestão e Tecnologia aplicadas à Educação pelo programa de PPG UNEB, Especialista em Arte e Educação pela Faculdade São Luis de França-SE, Bacharel em Canto pela UFBA, Licenciada em Língua Portuguesa e Artes pela UNISAM. Professora do IFBAIANO.

Este artigo é um fragmento do “II Ato”, assim denomino os capítulos da minha escrita de conclusão do Mestrado, fazendo referência a linguagem utilizada no Teatro para dividir uma peça Teatral, intitulada “Musical Kimera – Um Mundo Imaginário: Processo De Criação Musical Como Recurso De Musicalização Na Escola” e defendida no Teatro Módulo em Salvador, quando aconteceu também a estreia do Musical pela Universidade do Estado da Bahia – UNEB sob orientação da prof.a. Dr.a Tânia Maria Hetkowski.

Kimera – Um Mundo Imaginário é um Musical, inspirado nas narrativas do jogo-simulador Kimera, desenvolvido pelo grupo de pesquisa GEOTEC, com composição musical de Acácia Monteiro e letras criadas por uma equipe colaborativa: Bluma Santana, Acácia Monteiro, Gustavo Andrade e Maria Cristina Mota e roteiro assinado por Gustavo Andrade, Max Bittencourt e Eneyle Freitas. Este musical foi criado com o propósito potencializador da musicalidade junto aos alunos do 4º ano da Escola Municipal Álvaro da Franca Rocha, Bairro da Engomadeira, cidade de Salvador/BA, enxergando a música intrínseca às suas dinâmicas de mundo, de vida e de espaço, assim narra Acácia Monteiro (2019) em seu site blog.

Com a finalidade de estabelecer uma contextualização, apresento uma súmula sobre o musical Kimera - Um Mundo Imaginário:

O musical é dividido em dois atos: “O mundo de Kimera” e “A jornada”. O primeiro ato conta a história de dois irmãos gêmeos, Luka e Belle, com idades aproximadas de 9 a 13 anos, que ao voltar da escola não encontram seu pai em casa. O professor Daniel sumira e não respondia aos chamados dos filhos. Estes, desesperados, encontram uma bússola no escritório e são transportados para o Mundo de Kimera. Um lugar onde tudo tem vida... Um mundo da imaginação. No segundo ato, “A jornada”, transporta o espectador na viagem dos irmãos à procura do pai, onde encontrarão grandes desafios com personagens híbridos e onomatopeicos, inspirados em figuras mitológicas. (Monteiro, Acácia. 2019)

No início do II Ato, ou seja, do II Capítulo, proponho discorrer sobre o conceito de imaginário, estabelecendo correlação com a compreensão de representação³. Mas antes mesmo de tecer considerações teóricas, reporto-me às memórias de quando criança, para mencionar este mundo imaginário.

Toda criança cria probabilidades sobre a sua vida poetizando um mundo ideal, um mundo imaginário, envolvendo família, amor, atenção, conforto, bem estar social, profissão, seja ela possível ou não.

Lembro-me de que, quando tinha seis anos, hospedamos em nossa casa uma ex-freira muito eloquente, atenciosa e carismática. Fiquei fascinada por aquela imagem de mulher ideal representada naquela dama. Quando me perguntaram o que eu gostaria de ser quando crescesse, respondi imediatamente: “quero ser uma ex-freira”. Na inocência da idade, não sabia que para ser ex-freira, precisaria ser freira primeiro. Mas a minha pretensão não estava na escolha de uma profissão ou missão, mas na representação imaginária de uma mulher admirável, respeitada e doce, que idealizei ser. Outros sonhos, anseios, surgiram em minha trajetória de vida, como também tantos outros não continuaram a fazer parte do meu imaginário infantil, ficando apenas na memória.

O imaginário é algo em constante mudança, pois segue um percurso que a qualquer momento pode ser modificada, quando nascem novas sensações, modelos, paixões ou sonhos, fundadas nas ocorrências reais ou nas projeções imaginárias que construímos a partir dos nossos desejos.

Durand (1994, p. 3) pensa o imaginário como o “museu” de todas as imagens transcorridas, disponíveis, realizadas e,

³ Por representação entende-se uma forma de expressão de uma determinada realidade social e, ao mesmo tempo, instrumento de ação cotidiana. As diversas formas de representações dão pistas sobre a construção social da realidade, sobre como ela é pensada e vivida. As representações sociais também são alvo de disputa e revelam as tensões de poder, interesses e contradições dos grupos humanos; ou seja, revelam aspectos importantes sobre a dinâmica da vida social (CHARTIER, 1990)

ainda, a serem realizadas pelo indivíduo, em suas diversas circunstâncias da sua execução, e a sua proposta apoia-se em compreender a maneira como a imagem se elabora, se propaga, e se acolhe. O imaginário está correlacionado a um conjunto de imagens dissimilares, a saber: símbolo, emblema, alegoria, imaginação criadora ou reprodutiva, sonho, mito, delírio, etc (DURAND, 1996, p. 215). O reconhecimento do imaginário é inerente a capacidade da imaginação simbólica⁴ na qualidade de investigação da visão não compreendida, sonho e devaneio.

É por ela (pela imaginação) que passa a doação do sentido e que funciona o processo de simbolização, é por ela que o pensamento do homem se desaliena dos objetos que a divertem, como os sonhos e os delírios que a pervertem e a engolem nos desejos tomados por realidade [...] Finalmente o imaginário não é outra coisa que este trajeto no qual a representação do objeto se deixa assimilar e modelar pelos imperativos pulsionais do sujeito, e no qual reciprocamente, como magistralmente Piaget mostrou, as representações subjetivas explicam-se ‘pelas acomodações anteriores do sujeito’ ao meio objetivo (DURAND, 1984, p. 37 e 38).

De acordo com o autor, a consciência concebe de duas maneiras para representar o mundo: uma direta e outra indireta. Na perspectiva da representação direta, o próprio objeto incide estar disponível na mente, como também na forma de perceber ou nas impressões. Na perspectiva da representação indireta, o produto faltante é reapresentado à consciência por uma imagem. A consciência, por fim, concede distintos estágios da imagem, do qual compõem, pela harmonização do todo, a sensibilidade ou a inapropriação de maior evidência, isto é, um signo reservado do significado. Este signo associado ao símbolo, que está encadeado à esfera do signo. Por sua vez, os signos reportam a um significado que se faz presente ou a ser investigado; representam coisas, suprimem ações conscientes.

Belle, uma das personagens do teatro musical “Kimera: Um Mundo Imaginário”, como toda menina de nove a onze anos, caminha, fantasia, anseia um mundo mágico onde todos os seus desejos podem ser realizados, como ganhar aquela boneca que viu em um comercial de televisão, passar um final de semana inteiro com seus avós, conhecer um grande parque de diversões, ou até mesmo, ser uma estrela da Disney. Mas os seus sonhos se transformam a partir de novas situações que lhe são apresentadas na narrativa do Musical. Até que percebem, ela e seu irmão, que seu pai foi sequestrado e, nesta monção, o que mais deseja é o seu retorno para casa. A volta de seu pai, a animação e afetividade do seu lar são representadas, no Musical, pela “casa dançante” que tem um coração evidenciado em seu figurino. A representação direta mostra que o ambiente confortável, feliz e harmonioso de seu lar, no “mundo real” do musical, é ameaçado pela ausência do pai amado e os velhos sonhos desaparecem, onde outros se reposicionam como desejos prioritários no seu mundo imaginário, a representação indireta.

Nesta reflexão, é possível compreender que o termo imaginário está associado ao conjunto de valores, simbologias e maneiras de representar e ordenar o cotidiano de um determinado grupo.

A concepção de imaginário presente nas ideias aqui expostas aproxima-se do conceito apresentado por Walter Garrido⁵ (2013) em sua dissertação de mestrado, que tem como mote central o imaginário e suas relações com o espaço. Assim, ao entrar em contato com o trabalho do pesquisador, percebi o quão complexo, atraente e rico é pensar o imaginário: “Mas o que nos move no caminho da vida? São os sonhos? A imaginação? A construção de um Mundo Imaginário? Onde ele nos leva?”

Garrido (2013) reflete que no esforço de alcançar tudo aquilo que imaginamos é que criamos soluções e artefatos que contribuem para o “bem-estar” do indivíduo na sociedade. Exemplifica, ainda, que “foi pela semente do imaginário que enviamos o homem à lua e que erguemos as civilizações”. E essa realização, e como tantas outras, são resultados da ousadia em busca da efetivação dos anseios e conquistas da humanidade em explorar o espaço desconhecido.

Na vivência das crianças da Escola Municipal Álvaro da Franca Rocha⁶, situada no bairro da Engomadeira na cidade de Salvador, em seu cotidiano, é possível colher os seus reflexos artísticos e musicais, cultivados na trajetória

⁴ Segundo o Durand, a ‘imaginação simbólica’ é quando o significado não é de modo algum apresentável e o signo só pode referir-se a um sentido e não a uma coisa sensível.

⁵ Walter Von Czékus Garrido apresentou a dissertação “Imaginário e o entendimento do espaço: Investigando as tessituras da imaginação/realidade e as potencialidades no jogo-simulador Kimera” para obtenção do grau de Mestre em Educação e Contemporaneidade do Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade – PPGEduc, da Universidade do Estado da Bahia – UNEB, sob a orientação da Prof^a. Dr^a. Tânia Maria Hetkowski.

⁶ Lócus de pesquisa do trabalho de conclusão do Mestrado de Acácia Angélica Monteiro, intitulado: MUSICAL KIMERA – UM MUNDO IMAGINÁRIO: PROCESSO DE CRIAÇÃO MUSICAL COMO RECURSO DE MUSICALIZAÇÃO NA ESCOLA, sob orientação da Professora Dra. Tânia Maria Hetkowski do Programa de Pós-graduação Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação – GESTEC da Universidade do Estado da Bahia, UNEB.

histórica de seus ancestrais, através de suas habilidades rítmicas e vocais, que remontam os contos e cantos das antigas lavadeiras e engomadeiras; que relatam o roteiro de seus caminhos percorridos, conforme consta nos relatos históricos do bairro, nas “fazendas de coronéis e chácaras, onde as pessoas cultivavam agricultura de subsistência e preservavam fontes e nascentes utilizadas nas tarefas domésticas, no lazer e nos ritos às divindades afro-brasileiras”, no meado do século passado. Neste sentido, podemos considerar que a história da comunidade dessas crianças está intrínseca nos seus mundos imaginários. Elas carregam consigo estas histórias que permeiam seus mundos, suas quimeras e, seus pensamentos são marcados, diretamente, pela sua comunidade, e por outros falares, outras canções que são representados e evidenciados, de alguma forma, em seu cotidiano.

Ao caminhar pela Engomadeira, percebemos que a rua não é usada somente para a circulação, mas é também para ancoragem. É ali que os amigos apoiam os banquinhos e ficam dialogando com o vizinho, assistimos às crianças brincarem, simulando uma vida de “gente grande”, representações dos seus mundos, no Mundo Imaginário.

Como no jogo-simulador Kimera, o Teatro Musical é fundamentado em elementos da mitologia grega, que por sua vez, é constituído de personagens híbridos e humanos, tais como o “Quimera⁸” e a “Driade⁹”, em que duas crianças, Belle e Luka, entram no Mundo do Rei Kimera (um reino imaginário) à procura de seu pai e onde enfrentarão diversos desafios para resgatá-lo.

Esses desafios que envolvem Luka e Belle, no Mundo de Kimera, se relacionam com os emprazamentos do “mundo real”, ou seja, das vivências das crianças do mundo direto. Estas entram no “faz de conta” de fábulas infantis, idealizam cenários para a solução de seus dilemas, procurando caminhos para modificar o tangível. Na imaginação, seus anseios podem simplesmente ser concretizados, inúmeras vezes, ao elaborar acontecimentos que auxiliam a realização de suas aspirações

O Musical Kimera é uma história infantil, que reporta aos contos com enredos que discorrem de sentimentos corriqueiros, como ira, inveja, ciúme, cobiça, recusa e desencantos, que somente é possível ser percebidos e vivenciados pela criança no decorrer de suas sensações e da fantasia, bem como nos enfrentamentos de suas frustrações.

Esses contos de fadas, como também o conto do Mundo fantástico de Kimera, assumem como mecanismos para a manifestação desses sentimentos no íntimo da criança, considerando que os mesmos nos envolvem em sua história. Promovem comoção nas mentes, por relacionar as experiências vividas, nos identificando com as adversidades ou contentamentos de seus ídolos, dos quais fatos relatados explicitam a condição humana, visto as dificuldades do seu cotidiano, as quais povoam suas experiências.

A fantasia é essencial para a maturação emocional da criança e, nas narrativas dos contos, a criança se identifica espontaneamente com os conflitos das personagens. Ao mergulhar com prazer no mundo fantasioso de Kimera, as crianças libertam as suas próprias emoções e percepções.

Na procura de elucidações para os conflitos, aparecem as figuras “mágicas”: amuletos, fadas e outros. A exemplo, no Musical Kimera, o Jequitibá- rei, um oráculo que tem todas as respostas, junto as ervas daninhas, Carrapicho, Junquinha e Amarelina, guia e protege Luka e Belle na jornada à procura do pai. E a história termina com a volta à realidade, a volta ao lar.

Só partindo para o mundo é que o herói dos contos de fada (a criança) pode se encontrar; e fazendo-o, encontrará também o outro com quem será capaz de viver feliz para sempre; isto é, sem nunca mais ter de experimentar a ansiedade de separação. O conto de fadas é orientado para o futuro e guia a criança – em termos que ela pode entender tanto na sua mente inconsciente quanto consciente – ao abandonar seus desejos de dependência infantil e conseguir uma existência mais satisfatoriamente independente (BETTELHEIM, 1980, p.19).

⁷ História do bairro de Engomadeira, fonte: *Cultura no ponto/Fundação Gregório de Matos. V.1, Salvador: FGM, 2006*

⁸ Uma figura mitológica com aparência híbrida de dois ou mais animais.

⁹ Ser mitológico que nascia junto com uma determinada árvore, da qual ela surgia quando a sua árvore era podada ou morta, a divindade também falecia.

Através da imaginação as crianças conferem vida a tudo. Para elas, o sol gargalha, as flores falam, as casas dançam, assim como todas as coisas do Universo têm vida.

O Musical Kimera trata de um cenário que abarca um espaço citadino vivenciado numa extensão artística, que envolve outra extensão de representação dos espaços urbanos imaginados pelas crianças. De acordo com Hetkowski (2012), o jogo-simulador Kimera tem como pretensão simular situações e ações do cotidiano das crianças, nos seus espaços vivido, percebido e concebido. Assim, entendemos que a tela do monitor é uma base material, ou seja, um suporte técnico para a projeção de uma representação imaginária das crianças envolvidas no ato de jogar. No contexto do Teatro Musical, o palco é também espaço de projeção para as crianças no ato de atuar.

Este “lugar” vivido, percebido e concebido se constitui como simulacro de outra forma de organização social permitindo a formação de conceitos que ampliam os processos criativos humanos, potencializados por uma base material (suporte tecnológico) e imaterial (modos de fazer) que se projetam para a cidade e, por consequência, para o território. Resgatar e mapear a imagem mental que se tem do lugar, de maneira a compreender o papel e o sentido dessas representações no cotidiano das pessoas, suas relações com a cidade e o território, é uma pretensão do Kimera (HETKOWSKI et al, 2012, p.2).

O Teatro Musical Kimera, além de buscar desenvolver a musicalidade das crianças da escola parceira, envolvidas desde a concepção à apresentação do espetáculo, é capaz de desenvolver a compreensão acerca do espaço concebido, vivido e percebido¹⁰, através do “imersão na escola”, através dos encontros, oficinas, ensaios e atividades executadas no ambiente escolar, evidenciando as ações cotidianas do espaço.

A construção do cenário do Teatro Musical é uma extensão do concebido, ou seja, da representação deste espaço vivido e suas percepções. O mundo de Kimera é um mundo ilusório, quimérico e fantástico, onde o inexistente se torna tangível, um reino onde as pedras e plantas falam, o sol gargalha, a casa dança, uma árvore é o mestre da sabedoria. Uma figura mística com cabeça de leão, corpo de zebra, asa de dragão e cauda de serpente é um rei bondoso e corajoso e, nesse mundo de personagens surpreendentes e humanos, repleto de representações do imaginário infantil é o palco dos sentidos que os alunos podem dar/ter ao significado da musicalidade e da música em suas vidas ou em seus sonhos.

O Musical apresenta em sua narrativa um cenário vivo que representa o espaço dinâmico do sujeito e o seu lugar de expressão e de pertencimento e, neste cenário vivo, interpretado pelas crianças, existem diversos seres “fantásticos”, a exemplo das seguintes figuras:

-Um “sol que gargalha”, que representa o astro luminoso, aberto e brilhante presente nas quatro estações de nossa cidade tropical, cidade do sol: Salvador. Ele é vivo, atua e faz referência como os sóis que as crianças desenharam nos encontros com o GEOTEC¹¹.

- A “casa que dança”, que evidencia a afetividade, alegria, equilíbrio, presentes no mundo real ou imaginário de toda criança. Uma casa que carrega em seu traje um coração vermelho e pulsante.
- Uma árvore, o “Jequitibá-rei”, sábio, conselheiro e respeitado por todos, representa a maturidade, sabedoria, reverência e afeição que as crianças possuem pelos mais velhos, como os seus avós e suas histórias reais ou imaginárias, que são vivenciadas por inúmeras crianças no período de suas infâncias.
- Também existe “a pedra que fala”, que não simboliza os tropeços existentes nos trajetos, mas as histórias das ruas, estátuas, escolas, edificações, construídas neste lugar e presentes na dinâmica deste espaço, ou seja, representa o espaço concebido pelos sujeitos através do uso de diferentes tecnologias, técnicas e artefatos.
- No musical, as “ervas daninhas” que também falam, ao contrário da forma que são conhecidas, como pragas,

¹⁰ Henri Lefebvre (1991), filósofo francês, em sua obra *The production of space*, apresenta a tríade paradigmática, a saber: concebido (representações do espaço), vivido (espaço representacional) e percebido (práticas espaciais).

¹¹ Desenhos colhidos de uma das oficinas realizadas pela equipe pedagógica do grupo do Jogo-simulador Kimera- Cidades Imaginárias – GEOTEC, a partir do questionamento: O que não pode faltar na cidade? E estes desenhos são utilizados como inspiração para a construção do cenário do Musical.

elas estão sempre presentes na jornada dos dois irmãos gêmeos, conduzindo-os e protegendo-os das adversidades do reino. Fazemos uma correlação com o ato de “conduzir” com a facilidade que toda erva daninha possui, a crescer em qualquer terra, através de suas sementes levadas pelo vento, e o ato de “proteger” com o seu benefício ao serem usadas no controle de erosão em áreas degradadas.

Os alunos interpretam os papéis de protagonistas do mundo real, no mundo imaginário do palco; esta é uma experiência particular e extraordinária, proporcionada pelo espetáculo, em que esses personagens da vida real experimentam este momento de resignificação de um lócus social. Como afirma Garrido, ao tratar do jogo-simulador Kimera como possibilidades de recriação da realidade do sujeito, que:

As práticas cotidianas podem ser simuladas no Kimera como discursos metaforizados das práticas efetivadas do cotidiano, ratificando a escola como lugar político de crítica das realidades vividas, pela qual a imaginação dos sujeitos da pesquisa. Possa exercer, não apenas a dimensão de um mundo “fantástico” de utopias “impossíveis”, mas também, as possibilidades de reinvenção da realidade pelas brechas das estruturas dominantes na produção do espaço (GARRIDO, 2013, pag. 22).

De acordo com o pensamento psicanalítico, antes do drama edipiano, a criança percorre a instância do imaginário, instante em que o sonho, regido pelo princípio do prazer, invade a realidade impondo-se como uma existência simuladora. Com a consciência das condições impostas pelo mundo externo, a criança adentra o princípio da realidade. Assim já marcada pelas perdas, passa a simbolizar o mundo, através da linguagem, uma vez que suas investidas em fazer do sonho a sua vivência começam a falhar.

No Musical, Luka e Belle, embora experimentem o mundo como angústia devido à ausência paterna, o mergulho no lócus narcísico - por associação imagística, no espelho de Alice, na Pasárgada de Bandeira¹² - impulsiona a busca pelo pai, ao mesmo tempo em que permite a vivência de uma experiência na ordem do imaginário.

Quanto às crianças da Escola Municipal Álvaro da Franca Rocha, no palco, têm a possibilidade de não somente se dissolverem na experiência dionisíaca do teatro, na fantasia imaginária da ficção, habitando a sua “Pasárgada” interior, mas também de (re)significar sua realidade cultural ao assumirem espaços na cidade e ampliarem os sentidos das suas atuações nesses lugares.

Referências

- BERNARDES, Virgínia. A percepção musical sob a ótica da linguagem. **Revista da Abem**, 6, set, p. 73-85, 2001.
- BETTLHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **B817p Paulo Freire, educar para transformar: fotobiografia / Carlos Rodrigues Brandão**. São Paulo: Mercado Cultural, 2005. p. 57.
- CARVALHO, Alfredo Leme Coelho de. **Interpretação da Poética de Aristóteles**. São José do Rio Preto-SP: Ed. Rio-Pre-tense, 1998. p. 108.
- CERTEAU, M. de. **A invenção do cotidiano: 1, Artes de fazer**. Petrópolis: Vozes, 1996.
- CHECKLAND, P. **Systems thinking, systems practice**. John Wiley & Sons, Chichester, U.K., 1981.
- DIDEROT, Denis. **Two Plays by Denis Diderot**. 2005, p. 39-40 Disponível em: <http://www.peterlang.com/download/extract/58474/extract_311363.pdf>. Acesso em: 20 jun. de 2014.
- DURAND, Gilbert. **A imaginação simbólica**. Lisboa: Arcádia, 1979b.
- DURAND, Gilbert. **Les structures anthropologiques de l'imaginaire**. 10.éd. Paris: Dunod, 1984.
- DURAND, Gilbert. **L'imaginaire**. Essai sur les sciences et la philosophie de l'image. Paris: Hatier, 1994.
- DURAND, Gilbert. **Champs de l'imaginaire**. Textes réunis par Danièle Chauvin. Grenoble: Ellug, 1996.
- GARRIDO, W. **Imaginário e o entendimento do espaço: investigando as tessituras da imaginação/realidade e as potencialidades no jogo-simulador Kimera**. 2013.111f. Dissertação (Mestrado em Educação e Contemporaneidade) - Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade – PPGEduC, da Universidade do Estado da Bahia, Salvador, Bahia, 2013. p. 22.
- HETKOWSKI, Tânia M.; NASCIMENTO, Fabiana S.; PEREIRA, Inaiá B.; PEREIRA, Tânia R. D. S.; GARRIDO, Walter V. C. **O entendimento do espaço através dos jogos digitais: geotecnologias e ludicidade**. In: VIII Seminário de KIMERA – Cidades imaginárias. Salvador, 2014. Disponível em: <<http://kimera.pro.br>>. Acesso em: 30 jun. 2014.
- LEFEBVRE, Henri. **La production de l'espace**. Paris: Ed anthropos, 1974. DOI : 10.3406/homso.1974.1855
- LIMA JR, Arnaud S de. **O impossível da Comunicação e a metáfora da linguagem: uma compreensão alternativa da relação entre as Tecnologias de Informação e Comunicação e os Processos Formativos tecida no contexto profissional** IN AMORIM, Antônio; LIMA JR, Arnaud; MENEZES, Jaci (Orgs). Educação e Contemporaneidade: processos e metamorfoses. Rio de Janeiro: Quartet, 2005.
- MONTEIRO. Acácia A. **Sinótese. Musical Kimera: Um Mundo Imaginário**. Salvador-BA, 2019. Disponível em: <https://acaciangelica.wixsite.com/musicalkimera/sobre> Acesso em: 30 out de 2020.

MONTEIRO, Acácia A. **Sinótese. Musical Kimera: Um Mundo Imaginário.** Salvador-BA, 2019. Disponível em: <https://www.musicalkimera.com/> Acesso em: 30 out de 2019.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação.** 9 ed. Petrópolis: Vozes, 1993. p. 19.

SWANWICK, Keith. **Ensinando música musicalmente.** Tradução de Alda Oliveira e Cristina Tourinho. São Paulo: Moderna, 2003. Pag. 34.